PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 49, onsdag 13. februar 1991

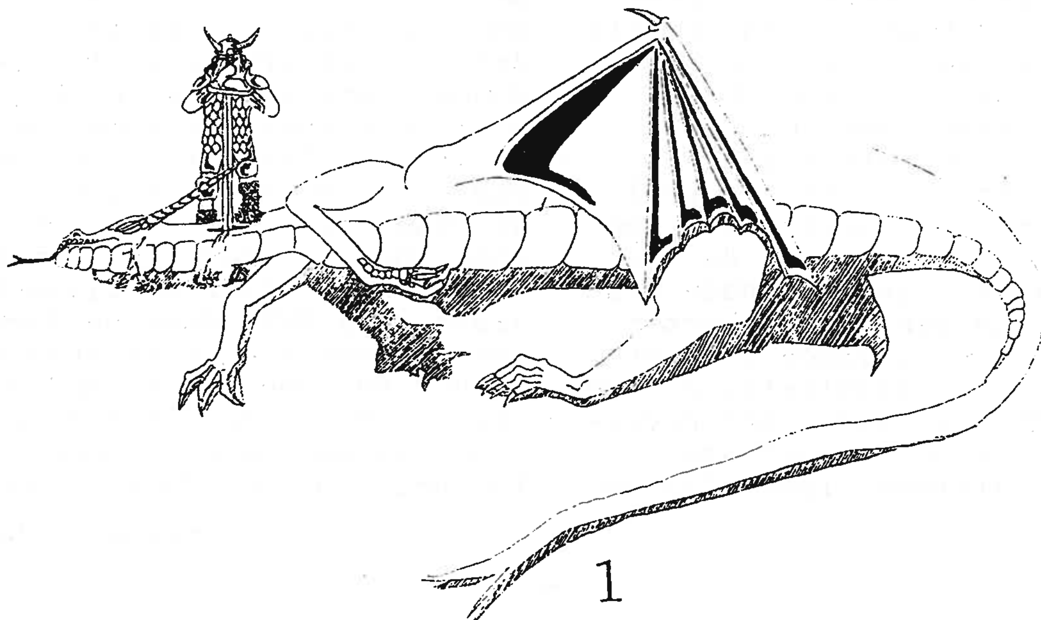
Redaksjonelt

Det er med glede vi kan presentere Phobos nummer 49. Selve nummeret er ikke mye å skryte av, bare to sider, men det er nå altså bare to uker igjen til det allerede legendariske Phobos 50. Ryktene forteller om et meget tykt nummer, fargetrykk, artikler av en masse gamle faste bidragsytere, og nye, en lang avslørende reportasje om økonomiske misligheter og sex-overgrep hos Avalon/Spillspesialisten, nidviser, spillreportasjer m.m. Du har ennå sjansen til å bidra til Phobos 50, OG DET FORVENTER VI FAKTISK OGSÅ AT DU GJØR. Vennligst lever inn stoff f.eks. neste onsdag.

Når det gjelder dette nummeret, altså nummer $(2^0+2^1+2^2)^2$, kan vi ikke skryte av annet enn et merkelig innlegg sendt inn av en herr J.H.Berg, altså en navnebror av et av våre redaksjonsmedlemmer. Berg (navnebroren) påstår at det er en forbindelse mellom Science Fiction og spill. Vi foreslår i all ærbødighet at herr Berg i sin jakt på Missing Links starter med å granske seg selv, i stedet for å sende oss slikt grums.

Av aktuelle begivenheter må vi selvsagt nevne GOTHCON. Det er svært mange fra vår klubb som snakker om å dra. Noen har til og med gjort alvor av påmeldingen. Hvis vi legger til noen fra desertøravdelingen på SV-velgerfabrikken (etter denne nedrakkingen på SV kan den intelligente leser ved hjelp av eliminasjonsmetoden gjette hvem som har skrevet redaksjonelt... men vi gjør oppmerksom på at det som står i redaksjonelt pr. def. er uttrykk for hele redaksjonens syn...), og et antall fra den lille landsbyen med den store kirken som sikkert er tilstrekkelig til å fylle ASL-turneringen (Leverer dere forresten noe til Phobos 50? Kom igjen! I anledning jubiléet garanterer vi pen behandling.), skulle det ligge an til en solid norsk invasjon/innsats på Gothcon. Påmeldingsfristen er som kjent 15. februar, men det går også an å melde seg på ved døren.

Da gjør du altså din borgerplikt til Phobos 50? Skriv!



FANTASI OG SIMULERING

Ettersom PHOBOS trenger noen nye, faste spalter for å holde dampen oppe, har jeg funnet ut at jeg skal prøve å skrive noen ord til hvert nummer om skjæringsfeltet mellom simuleringsspill (både brett- og rollespill - eller for den saks skyld kortspill...) og og science fiction/fantasilitteratur. Som mange av dere sikkert vet, har jeg for min del en klar forankring i den fantastiske litteraturen. Jeg har drevet med det som en altoppslukende firtidsbeskjefigelse og etterhvert jobb de siste 15-20 årene, og er sterkt engasjert fortsatt i den unike hobbyen/livsstilen som kalles science fiction-fandom.

Faktisk er simuleringsspill av alle slag for min del en slags hobby og avkobling fra science fiction. Jeg driver nok først og fremst med historiske brettspill/krigsspill, noe som er den siden ved simuleringsspillene som har minst å gjøre med science fiction. Men jeg kejnner mange andre sf-interesserte som også er historisk interesserte; det var neppe noen tilfeldighet at det nettopp var gjennom SPIs annonser for S&T i det ledende amerikanske science fiction-magasinet ANALOG at jeg for første gang støtte på begrepet simuleringsspill i første halvdel av 70-årene.

Heller ikke var det tilfeldig at en av de aller første spillgruppene her til lands ble startet som en spesiell interessegruppe av science fiction-klubben Aniara i 1976. Dette var noen av "kadrene" blant de som skulle starte Ares fem år senere, og den andre spillgruppen, U 11-gjengen, rommet også en rekke sf-lesere. De varige båndene mellom science fiction og spill ble enda mer åpenbare utover mot slutten av 70-årene, da de nye rollepillene i overveldende grad fikk tema og bakgrunner hentet fra fantasy og science fiction.

Dette hadde imidlertid allerede vært tydelig siden SPI begynte å vokse frem som det andre store spillfirmaet innen den amerikanske hobbyen tidlig i 70-årene. Både SPI og etterhvert også Avalon Hill begynte å "prøve vannet" med science fiction- og fantasibrettspill: SPI bl.a. med den omfattende STARFORCE-trilogien sin, og Avalon Hill laget spill av kjente sf-fortellinger som STARSHIP TROOPERS og DUNE. Andre, mindre forlag som GDW gikk også ut med en rekke science fiction-titler, mens fantasi/sword & sorcery-spill var en sjeldenhet frem til TSRs fantastiske suksess med Dungeons & Dragons.

Den naturlige overlappingen mellom simuleringsspillene og sf-hobbyen ble betont ekstra for meg genske nylig, da jeg begynte å være spilleder for en kampanje i det nye spillet TORG. TORG er nemlig helt bevisst et "cross-genre" spill; grunn ideen er at Jorden er blitt invadert av en rekke forskjellige andre verdener. Disse universene har alle forskjellige naturlover eller aksiomer, og i praksis tilsvarer de noen av de arketypiske "andre verdnene" fra forskjellige subtyper fantastisk litteratur: Orrosh tilhører 19.århundre-skrekk, The Living Land en primitiv "huleboer & dinosaur"-verden, The Nile Empire er et typisk "pulp"-land (ala Indiana Jones/Doc Savage) osv.

West End Games, som også tidligere har produsert flere interessante fantastiske rollespill, har virkelig kostet på seg alle mulige slags designideer og bakgrunnsinffal i designen på TORG. Dette spillet kan omtrent kalles enn trans-genre-utskeielse, der det for sikkerhets skyld også er dumpet omtrent alle de designideer som noen har komme med for å fornye rollespill. Det hele er svært filmatisk lagt opp, og kunne vanskelig vært tenkt ut før de store bølgene med "ny-gammeldagse" actioon/sf-filmer de siste ti-tolv årene, fra STAR WARS og fremover. Mer om TORG i en egen omtale i PHOBOS 50; jeg regner med at jeg der vil ha en lengre artikkel i denne serien om sammenhengen mellom spill og det fantastiske.

- Johannes H. Berg